

6. Кулинарный календарь. Автор: Светлана Колосова. – URL: <https://goo.gl/pdSvCk> (дата обращения: 25.03.2018 г.).
7. Кулинарный календарь-магнит «Кулинарный калейдоскоп». – URL: <https://goo.gl/Kodchj> (дата обращения: 25.03.2018 г.).
8. Настенный кулинарный календарь с рецептами. – URL: <https://goo.gl/7ZsA4j> (дата обращения: 22.03.2018 г.).
9. Православная кухня. Отрывной календарь на 2018 год. – URL: <https://goo.gl/xXTrzK> (дата обращения: 22.03.2018 г.).
10. The Kitchen Companion Page-A-Week Calendar 2018. – URL: <https://goo.gl/LLMihW> (дата обращения: 26.03.2018 г.).
11. Uncorked! Wine & Words – Primitives by Kathy 2018 Wall Calendar. – URL: <https://goo.gl/Xg1QCU> (дата обращения: 26.03.2018 г.).
12. When Wine Tastes Best 2018: A Biodynamic Calendar for Wine Drinkers. – URL: <https://goo.gl/jAuULs> (дата обращения: 26.03.2018 г.).
13. Wine Lover's Daily Calendar 2018. – URL: <https://goo.gl/aUidA1> (дата обращения: 26.03.2018 г.).
14. 2017 Gooseberry Patch Appointment Calendar. – URL: <https://goo.gl/fzTx9A> (дата обращения: 26.03.2018 г.).

Н. А. Карсканова, И. В. Родина
N. A. Karskanova, I. V. Rodina

Визуальные новеллы как современные электронные издания в Японии, США и России

Аннотация: статья посвящена анализу нового вида электронных изданий, широко распространяющихся в мире в последние 25 лет, – визуальных новелл. В статье делается попытка определить их место в типологии электронной издательской продукции, выделяются жанровые особенности оригинальных японских визуальных новелл и изданий, возникших как производные от них, в США и России.

Ключевые слова: визуальная новелла, мультимедийное издание, OELVN, аниме, визуализация.

Visual novels as modern-day electronic editions in Japan, USA and Russia

Abstract: the article is dedicated to the analysis of the new type of electronic publications, which have been widely spreading around the world in the recent 25 years – visual novels. In this article it is attempted to determine their place in the typology of electronic publishing products, to highlight features of original Japanese visual novels as genre and also features of editions which developed as visual novels' derivative in the USA and Russia.

Keywords: visual novel, multimedia edition, OELVN, anime, visualization.

Визуальные новеллы (*Visual novels*) – это оригинальные электронно-развлекательные издания, впервые появившиеся в Японии в 80-90-ых гг. XX в. Визуальные новеллы (ВН) как феномен мало изучен, практически не освещался в научной литературе, несмотря на то, что они создаются уже более 25 лет не только в Японии, но и в других странах. Из англоязычных исследователей и критиков, затрагивавших в своих статьях аспекты создания и продвижения визуальных новелл, можно назвать Х. Хагтведта и Т. Агнос, а также Б. Кримминса, Дж. Севакиса, Т. Охлью и Д. Миллера, которые пишут об истории возникновения и распространения визуальных новелл. В российской же научной литературе совсем нет статей, посвященных ВН, информацию о них можно найти только в блогах любителей ВН на нескольких сайтах.

Визуальные новеллы рассматриваются, с одной стороны, как игры с элементами электронных книжных изданий – это «жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных или анимированных изображений, а также звукового и музыкального сопровождения» [Визуальные новеллы, 2014]. С другой стороны, это «жанр интерактивного искусства, который удачно соединил в себе кино и литературу с небольшим вкраплением исконно игровой механики» [Типы визуальных новелл, 2017].

Таким образом, можно отметить, что визуальные новеллы всегда включают в себя два основных элемента: визуальный (статичные картинки) и литературный (сам текст новеллы). Как правило, в визуальных новеллах количество текста по отношению к количеству визуальных элементов имеет гораздо больший объем (56 текстовых слайдов на 1 неподвижную картинку), а сам текст при этом не озвучивается и не является опциональным элементом (субтитрами), как это принято делать в играх [Agnos, 2013]. Поэтому представляется более логичным рассматривать визуальные новеллы как особый тип мультимедийных изданий.

Сам термин «визуальная новелла» в русском языке образовался калькированием (заимствованием иноязычных слов буквальным переводом соответствующей языковой единицы) английского термина *Visual Novels*, но английское *novel* не соответствует по значению слову *новелла*, оно переводится как *роман*. В толковом словаре Ожегова «новелла» определяется как «рассказ с необыденным и строгим сюжетом, с ясной композицией» [Толковый словарь Ожегова]. Таким образом, название «новелла» не соответствует в полной мере сути этих изданий, поскольку визуальные новеллы характеризуются разветвленным сюжетом, глубиной повествования, наличием множества героев со сложными характерами и относительной длиной повествования. Тем не менее, термин «визуальная новелла» стал привычным и широко используется в русском интернет-сообществе.

Как мультимедийное издание оригинальные японские визуальные новеллы впервые появились в Японии в 90-х годах XX века [Visual Novels: A History, 2013]. Японская компания «Key» под руководством издательства «Visual

Art's» была одной из первых студий, начавших создание визуальных новелл, дебютировав на рынке с новеллой «Канон» (1999) (рис. 1). Сейчас студий в Японии, выпускающих ВН, настолько много, что предоставить полный список разработчиков очень сложно.



Рис. 1. Визуальная новелла «Канон» (1999) от студии «Key»

Японские ВН можно разделить на два основных типа: с линейным и нелинейным сюжетом. Линейный сюжет новеллы характеризуется тем, что сюжет не прерывается, в истории нет элемента выбора. Визуальные новеллы с нелинейным сюжетом являются интерактивными: нелинейный сюжет отличается наличием опции выбора ответа, которая ведет к множественным концовкам.

Визуальные новеллы с линейным сюжетом называют кинетическими (<https://vndb.org/g709>), и таковыми являются японские ВН в классическом понимании. Сам термин происходит от слова «кинетический» – «двигательный, относящийся к движению, объясняемый движением». Эти новеллы получили такое название, поскольку повествование в них ведется линейно. «Кинетические новеллы имеют несущественные опции выбора ответа или избавлены от них вовсе, всегда приводя сюжет к одному единственному финалу» [Типы визуальных новелл, 2016]. Таким образом, кинетические новеллы (рис. 2) можно рассмотреть как вариант электронных книг с музыкальным сопровождением и большим количеством качественных изображений.



Рис. 2. Кинетическая новелла «Ambre»

Очень условно внутри кинетических можно выделить так называемые звуковые новеллы (*Sound Novels*). Они сохраняют в сюжете принцип кинетических новелл, но в них гораздо большее внимание уделяется звуковому сопровождению и меньшее – визуальным элементам. [Визуальные новеллы, что это и с чем едят?, 2014]. Зачастую они имеют весьма слабую графическую составляющую, либо не имеют таковой вовсе. Это объясняют тем, что их выпускают студии, которые испытывают затруднения с поиском художников необходимого уровня мастерства [Визуальные новеллы, что это и с чем едят?, 2014]. Поэтому вряд ли можно говорить о звуковых новеллах как об отдельном типе, среди вышедших после 2000-го года ВН «звуковыми» свои произведения называет только одна студия (07th Expansion), выпускающая ВН одного автора (Ryukishi07), который одновременно является и художником. Тега «sound novel» на VNDB не существует.

Визуальные новеллы в формате NVL и ADV противопоставлены кинетическим и звуковым новеллам благодаря наличию в них нелинейного сюжета и игровой составляющей (выбор ответа). ADV-формат (от англ. *adventure* – «приключение») – один из наиболее распространенных типов визуальных новелл (рис. 3). От NVL (от англ. *novel* – «новелла») ADV отличается тем, что текстовое поле занимает нижнюю ограниченную область экрана. В NVL-новеллах (рис. 4) текст занимает весь или почти весь экран, тем самым позволяя новелле сохранить книжный вид [Типы визуальных новелл, 2016]. Кроме того, благодаря тому, что формат NVL предполагает большее количество текста, в этом формате написаны ВН с более сложным повествованием.



Рис. 3. ADV новелла «Planetarian»



Рис. 4. NVL новелла «ERASER»

Несмотря на разные формы повествования, ВН имеют несколько характерных компонентов (рис. 5), по которым мы можем идентифицировать издания в электронном формате именно как визуальные новеллы:

- 1) *бэкграунды* – фоновые изображения, поверх которых располагаются текстовые фреймы и изображения персонажей. Анимация в бэкграунде отсутствует, изображение меняется только при смене персонажем локации;
- 2) *спрайты* – картинки, изображающие персонажей, часто не анимированы, незначительно меняются только выражения лиц персонажей в зависимости от контекста и повествования;
- 3) *текстовые фреймы* – прямоугольные полупрозрачные плашки с текстом, занимающие нижнюю или большую часть экрана.



Рис. 5. Элементы визуальной новеллы:

1 – бэкграунд; 2 – изображение персонажа; 3 – текстовый фрейм

В 2000-ых годах в Америке стали появляться японские ВН, переведенные на английский язык. Это практически мгновенно привело к тому, что в США занялись созданием собственных ВН, по форме отличавшихся от японских [Visual Novels: A History, 2013]. Первые оригинальные американские ВН получили название «Original English Language Visual Novels» («OELVN»), что в переводе с английского означает «визуальные новеллы, изначально написанные на английском языке». Они напоминают НВ в формате ADV, но в силу романтизации сюжета их часто путают с дейт-симуляторами. «Дейт-симы – это тренажеры свиданий, иногда с зачатками сюжета, но чаще просто игры с простыми правилами и заданиями с графиками, календарями. Визуальные новеллы – это многочасовые текстовые истории, глубокое изучение характеров персонажей, разнообразие жанровой механики и даже наличие игровой составляющей. Покорение сердец в новеллах не главная цель, а скорее способ, метод познакомиться с вымышленным миром...» [Типы визуальных новелл, 2016]. Американские разработчики придают слишком большое значение романтической линии в сюжете, что заставляет пользователей путать визуальные новеллы с дейт-симуляторами и порождает вопросы о принадлежности данного продукта к электронным книгам.

По мнению американских исследователей, нельзя сказать, что ВН стали популярны в США, несмотря на то что американские разработчики пытались адаптировать визуальные новеллы к западному менталитету. Это обусловлено тем, что повествование в японских новеллах очень медленно продвигается, а графика не слишком визуально впечатляет [Hagtvedt, 2008]. Согласно определению, данному П. Галбрайтом, в визуальных новеллах «фон статичен и меняется при смене [протагонистом] локации, они [картинки фона и локации] часто закольцованы (повторяются). Текст на экране описывает место и ситуацию. Изображение персонажа, взаимодействующего с протагонистом, также статично и изредка меняется в соответствии со сменой поз персонажем, сменой текста на экране и возникающими в ходе повествования ситуациями. Как и в случае с фоном, изображения персонажей так же закольцованы» [Crimmins, 2016]. В японских визуальных новеллах одним из ключевых элементов является большое количество текста. Основное значение в них имеет именно чтение, а не игровой компонент. Потребителям же на западе необходим визуально насыщенный продукт с более динамичным и живым сюжетом [Sevakis, 2016]. Из-за несоответствия этим параметрам OELVN отошли на задний план и с развитием дизайна и компьютерной анимации уступили место новому формату: видеоиграм, графическим играм и интерактивному кино [Ohlew, 2014]. Крупными американскими компаниями, которые на сегодняшний день выпускают подобные «производные» от визуальных новелл, являются Supermassive Games и Telltale Games (рис. 6).

На данный момент в США существуют как переведенные японские издания, полностью соответствующие формату ВН по всем необходимым критериям, так и OELVN, в которых эти критерии сохраняются (Katawa Shoujo, Doki Doki Literature Club, Juniper's Knot, Highway Blossoms и др.) Katawa Shoujo

стала одной из самых популярных ВН на западе, заняв 5-е место по популярности на VNDB. Doki Doki Literature Club также был очень популярен. Но важно то, что OELVN привели к тому, что американские разработчики создали новый продукт (интерактивное кино) за счет визуализации компонентов и сокращения количества текста. Он уже мало походит на визуальные новеллы. В связи с этим можно утверждать, что сейчас публика воспринимает интерактивное кино как совершенно новый продукт, отделяя его от уже существующего представления о том, что такое японские визуальные новеллы.

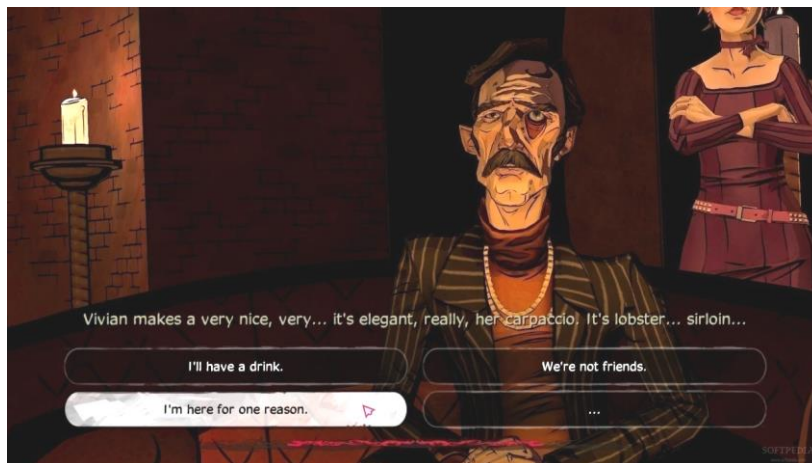


Рис. 6. Эпизодическая игра «The Wolf among Us» от Telltale Games

В России первые переводные новеллы появились в конце 1990-ых, на волне популярности аниме «Покемон» [ЧТИВО: О развитии жанра визуальных новелл в России, 2017]. Среди них были, например, популярные новеллы от студии «Key» (такие как «Kanon», «Clannad»), хотя на русский язык переводились визуальные новеллы в основном с английского и переведено их было намного меньше, чем на английский с японского, кроме того, следует отметить, что перевод подавляющего большинства ВН, набравших популярность, сделан после 2010-го.

В 2007 году компанией «Dreamlore Games» была предпринята попытка создания первой русскоязычной визуальной новеллы под названием «Красный космос» (рис. 7).



Рис. 7. Визуальная новелла «Красный космос»

На данный момент наиболее успешной русскоязычной новеллой считается новелла «Бесконечное лето» (рис. 8), выпущенная российской компанией «Soviet Games», которая специализируется на разработке инди-игр.



Рис. 8. Визуальная новелла «Бесконечное лето»

Демоверсия этой новеллы была выпущена в 2010 году, а полная версия вышла в 2013 году [Visual novel, 2016]. Несмотря на критику за довольно долгую раскрутку, новелла «Бесконечное лето» получила 94 % положительных отзывов читателей, что привело к выпуску следующей крупной новеллы от «Soviet Games» – «Любовь, деньги, рок-н-ролл», во многом идентичной предыдущей с точки зрения визуализации, но отличающейся из-за рассказанной истории [Miller, 2016].

С выходом этой новеллы на рынок стало ясно, что разработчики ВН на русском языке решили копировать стиль оригинального производителя. Как отмечают эксперты в области разработки визуальных новелл, русские ВН практически ничем не отличаются от японских изданий. Они отмечают идентичность стиля дизайна и визуальной составляющей, а также повторяющиеся сюжетные линии. Вероятно, сравнительно недавний выход на рынок российских изданий является одной из причин именно такого подхода русских разработчиков к созданию визуальных новелл.

С точки зрения продвижения российских ВН, использование визуальных элементов в стиле аниме может быть оценено по-разному. С одной стороны, можно говорить о том, что это, естественно, вызывает у читателей мгновенные ассоциации с Японией, и тот факт, что главные герои носят русские имена, а само действие происходит в России, в сочетании с японизированными изображениями, может вызвать замешательство и не позволить в полной мере погрузиться в рассказываемую историю. С другой стороны, возможно, что именно японская стилистика работает на привлечение читателя, так как современный читатель ВН – это молодой человек, которому в принципе интересна японская культура.

В то же время попытки российских разработчиков увеличить объем игрового компонента ведут к тому, что визуальные новеллы не японского происхождения русскоязычная аудитория тоже начинает воспринимать в качестве дей-

симуляторов. Это значительно уменьшает успешность адаптации визуальных новелл как жанра, так как в действительности они куда глубже и разнообразнее, чем разработчики представляют это читателям.

Таким образом, японские ВН, которые можно назвать классическими, хотя и очень условно, но могут быть разделены на типы со своими жанровыми особенностями. Эти особенности сохраняются в переводных ВН на английский или русский языки.

Попытка создания оригинальных визуальных новелл в США привела к появлению нового жанра, в то время как в России ситуация остается открытой.

В перспективе российским разработчикам необходимо выбрать, какой подход к адаптации визуальных новелл для российской аудитории будет наиболее приемлемым и успешным. Из-за недавнего выхода визуальных новелл на российский рынок потребитель еще не успел окончательно определиться, что же он ждет от русской адаптации визуальных новелл. Соответственно, производитель не может на данный момент проанализировать реакцию потребителя и внести необходимые изменения в конечный продукт. Несомненно, можно последовать примеру американских издателей и отклониться от использования в повествовании стандартных элементов (закольцованные статичные бэкграунды, текстовые фреймы и пр.), но это, скорее всего, также приведет к возникновению нового продукта. Что будет лучшим вариантом для продвижения визуальных новелл в России: адаптация дизайна к русским реалиям и отказ от изображений в стиле аниме или, напротив, сохранение японизированных элементов японского стиля, должны показать маркетинговые исследования. Хотя представляется логичным, что развитие оригинальных ВН на русском языке должно в итоге привести к созданию издательского продукта, основанного на отечественной национальной культуре. Это позволит привлечь новую аудиторию и поможет полноценно воспринимать рассказываемую разработчиками историю с опорой на понятные русскоязычному читателю ключевые элементы визуальной новеллы.

Список литературы

1. Визуальные новеллы, что это и с чем едят? – URL: <http://bit.ly/2qdSvfj> (дата обращения: 07.01.2018 г.).
2. Типы визуальных новелл. – URL: <http://bit.ly/2lHu7Ov> (дата обращения: 07.01.2018 г.).
3. Толковый словарь Ожегова. – URL: <https://slovarozhegova.ru/> (дата обращения: 09.04.2018 г.).
4. ЧТИВО: О развитии жанра визуальных новелл в России. – URL: <https://bit.ly/2KEc2zi> (дата обращения: 09.04.2018 г.).
5. Agnos Jr. T. C. Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel / T. C. Agos Jr., M. L. C. Bal-Ut, L. G. Calam and others // International Journal Of Scientific & Technology Research. 2013. Vol. 2. № 9. – URL: <http://bit.ly/2CyUnEw> (дата обращения: 03.02.2018 г.).

6. Crimmins B. A Brief History of Visual Novels / B. Crimmins – URL: <http://bit.ly/2gIlr85> (дата обращения: 04.02.2018 г.).
7. Hagtvedt H. Art Infusion: The Influence of Visual Art on the Perception and Evaluation of Consumer Products / H. Hagtvedt, V. M. Patrick // Journal of Marketing Research. 2008. Vol. 45.
8. Miller D. Love, Money, Rock'n'Roll Brings A Russian Outlook to Visual Novels / D. Miller // Cliqist: Indie Gaming – URL: <http://bit.ly/2CwK97r> (дата обращения: 15.03.2018 г.).
9. Ohlew T. Text Adventures: The Story of Visual Novels in America / T. Ohlew. – URL: <http://bit.ly/2CwHvQ0> (дата обращения: 04.02.2018 г.).
10. Sevakis J. Why Haven't Light Novels And Visual Novels Caught On In America? / J. Sevakis. – URL: <http://bit.ly/2qfdMoP> (дата обращения: 05.03.2018 г.).
11. Visual Novel / Everlasting Summer – URL: <http://bit.ly/2lMZA0H> (дата обращения: 15.03.2018 г.).
12. Visual Novels: A History – URL: <https://bit.ly/2vGfUJc> (дата обращения: 15.03.2018 г.).

Д. А. Кузнецова
D. A. Kuznetsova

**Специфика контактообразующих средств в фестивальных
театральных изданиях (на примере изданий «Театральная газета»
и «Реальная газета»)**

Аннотация: настоящая статья посвящена анализу контактообразующих средств, используемых в фестивальных театральных изданиях. Исследовательское поле ограничено изданиями фестивалей драматических театров Екатеринбурга. Для анализа были выбраны 32 фестивальных выпуска «Театральной газеты» и 22 выпуска «Реальной газеты» разных лет. Результаты исследования показали, что в фестивальных театральных изданиях контактообразующими средствами могут выступать профессиональная театральная лексика, в том числе театральные жаргонизмы; цитаты и прямая речь; контактоустанавливающие средства воздействия с целью создания единого эмоционального пространства автора и читателя (разговорные и развлекательные элементы); жанровые особенности. Важность использования контактообразующих средств определяется стремлением издания привлечь внимание читателей. В работе выявлена зависимость выбора того или иного контактообразующего средства от целевой аудитории издания.

Ключевые слова: фестивальные театральные издания, контактообразующие средства, театральная газета